

УДК 159.9

ЗАСТОСУВАННЯ ТРАНСФОРМАЦІЙНИХ ІГОР ДЛЯ КАР'ЄРНОГО САМОВИЗНАЧЕННЯ У СТУДЕНТІВ ВУЗІВ.

Попова Г.В., професор НТУ «ХПІ»

Штученко І. Є., ст. викладач НТУ «ХПІ»

Анотація: Обговорюються функції інтерактивних форм навчання у Вузі. Розглядаються можливості трансформаційних ігор, що сприяють розвитку особистості студента та усвідомленню ним професійного майбутнього, його кар'єрному самовизначенню.

Ключові слова: інтерактивні методи навчання, трансформаційні ігри, кар'єрне самовизначення студентів

Аннотация: Обсуждаются функции интерактивных форм обучения в Вузе. Рассматриваются возможности трансформационных игр, которые способствуют развитию личности студента, осознанию им профессионального будущего, его карьерному самоопределению.

Ключевые слова: интерактивные методы обучения, трансформационные игры, карьерное самоопределение студентов.

Abstract: We discuss the function of interactive learning at the university. In particular transformational games contribute to the development of the personality students and professional awareness of his future career self-determination.

Keywords: interactive teaching methods, transformational games, career self students.

У сучасних умовах значно поширилися можливості професійно орієнтованої взаємодії викладача та студента, завдяки новим формам організації навчальної діяльності – використанню інтерактивних методів навчання у ВУЗі таких, як ділові ігри, тренінги, кейс-стаді, дискусії тощо. Для них притаманна постійна взаємодія, учасники якої знаходяться в режимі безперервного діалогу, бесіди. Ці заходи орієнтовані на взаємовідносини студентів як з викладачами, так і один з одним, так і з предметною областю.

Причому домінуючу позицію можуть та повинні займати саме студенти, роль викладача зводиться до спрямування їх роботи на досягнення основних цілей ігрового заняття. Результати багатьох досліджень підтвердили, що використання інтерактивних методів є дуже ефективним шляхом навчання, який сприятиме оптимальному засвоєнню нового і закріпленню старого матеріалу. Якщо студенти стають суб'єктами навчального процесу, вони можуть легше розуміти і запам'ятовувати те, що вчать. [1].

Інтерактивні методи навчання допомагають вирішити наступні проблеми:

- формування у студентів інтересу до дисципліни;
- оптимальне засвоєння робочого матеріалу;
- розвиток інтелектуальної самостійності, оскільки студентам необхідно індивідуально шукати шляхи та варіанти вирішення проблеми;
- навчання роботі в команді, терпимості до чужої точки зору;
- навчання повазі права кожного на власну думку, її гідності;
- встановлення взаємодії між студентами у групі;
- формування у студентів думок, відносин, професійних і життєвих навичок. [2].

Форми або види ігор дуже різноманітні. Але так чи інакше, всі вони можуть бути класифіковані за ігровими функціями:

- Функція первинної соціалізації (сприяє входженню нового покоління в суспільство);
- Комунікативна (вводить людину в спілкування з іншими людьми) ;
- Діяльнісна (активізує взаємодію людей один з одним і навколишнім світом) ;
- Компенсаторна (відновлює енергію після психологічних навантажень) ;
- Виховна (створює умови для цілеспрямованого впливу на особистість людини, допомагає сформувати в ньому його особистісні якості) ;
- Дидактична (сприяє набуттю навичок і вмінь) ;
- Моделююча (сприяє створенню різних моделей ситуацій, дозволяє виявити варіанти подальшого розвитку) ;

- Розважальна та релаксаційна (засіб розваги і відпочинку);
- Розвиваюча (розвиває різні сфери особистості, в тому числі із різних сторін людського життя) .

Саме розвиваюча функція гри є дуже актуальною для Вузів, де відбувається не тільки навчання, але і розвиток особистості студента. Можемо констатувати, що ігри, що пов'язані з навчанням, вже поступово зайняли своє місце в навчальному процесі Вузів. Але ігри розвивальні, що впливають на усвідомлення важливих особистісних проявів, паттернів щодо прийняття рішень і т.п., ще не є розповсюдженими, а тільки з'являються на педагогічному горизонті. Такими є трансформаційні ігри.

Трансформаційні гри (ТІ) є настільними психологічними іграми. Одна з перших широко відомих ТІ - настільна гра, яка була розроблена в духовній громаді Фіндхорн в Північній Шотландії. Вона бере свій початок з ігор буддистських ченців, в яких вони символічно рухалися по життєвому шляху у вигляді мандали від страждань до просвітління. У громаді Фіндхорн цю гру пристосували до умов західних жителів і тепер люди з різних країн світу отримали можливість трансформувати свою свідомість, щоб прийти до наміченої мети. Гра символічно відображає можливості особистості в різних життєвих ситуаціях. Особистість може зробити масу спроб щодо досягнення мети, але справа не зрушиться з мертвої точки, хоча людина може володіти всім необхідним для того, щоб отримати бажане. І є кілька пояснень того, чому так відбувається:

- Бажання (намір) невірно сформульовано.
- До нашого наміру є ще бажання, які суперечать цьому наміру. Утворюється неекологічність цілей.
- Страхи, невпевненість, сумніви, відсутність достатнього рівня прагнення в отриманні бажаного.
- Брак знань, досвіду, кваліфікації або інших складових для виконання наміри.
- Виконання наміру може принести нам потім біль.

- Наша свідомість не готова прийняти те, що має статися в тому обсязі, який ми б хотіли.

Причин може бути багато і складно зрозуміти самому, що і де ми робимо не так, хоча тільки ми самі знаємо відповіді на всі свої питання. Але нам заважає їх почути неспокійний розум, що піддає постійно сумніву все і вся. І тому необхідна допомога з боку, щоб показати нам, що саме заважає нам досягти бажаного. ТІ - один з відносно простих, цікавих і наочних способів не просто побачити, а прожити і подолати перешкоди в символічному вигляді.

На даному етапі в сучасному суспільстві ТІ набули поширення. З'явилося безліч модифікацій ТІ, наприклад: пов'язаних з бізнесом («Cash Flow» - грошовий потік, коучингова гра «Ціль»), самовизначенням («Шлях до Мрії») та самопізнанням («7 печаток», «Ліла», «Код Крайона» та інш.), про відносини між чоловіком і жінкою (CALIX), конструктор відносин і багато інших. В Одесі виникла Всеукраїнська Національна Асоціація психологічних і трансформаційних ігор.

За нашим досвідом доволі ефективною є ТІ, що моделює для студента його професійне майбутнє та сприяє кар'єрному самовизначенню. Проблема майбутньої кар'єри є важливою для студентів останнього курсу навчання. Чим раніше, адекватніше молода людина орієнтуються в питаннях побудови свого професійного життя, тим ефективніше його подальша професійна діяльність. Ми запропонували гру «Ікігай» (призначення), що включає аналіз компетенцій студента, його життєвих вмінь щодо практичної орієнтації в цілях відносно професійного життя, побудови можливої кар'єри та життя в цілому.

Граючи в ТІ, студент може побачити з боку свої стереотипи, усвідомити свої цілі, зустрітися з тими перешкодами, які гальмують його в досягненні мети. Але за рахунок можливості погляду з боку, а також інструментарію гри та фасилітації ведучого (викладача) учасники гри часто можуть подолати ті

перешкоди, які в житті здавалися абсолютно нездоланими. Гра - це відображення реальності, моделювання проживання важких ситуацій.

Автори ТІ стверджують, що варто приміряти будь-яку ситуацію, від управління великим бізнесом до візуалізації своєї мрії або цілі, і через час цей сценарій розіграється на життєвому майданчику. Гра - це тренування навичок. У ній розвиваються комунікабельність, усвідомленість, стійкість до стресів, бізнес-якості та інш.. ТІ - найбільш легка, компактна і комфортна форма психологічного тренінгу [3].

Таким чином, суть психологічної трансформації в грі - в психологічній настройці свідомості і підсвідомості, докладному опрацюванні ситуацій, намірів, відносин, практично будь-який психологічної реальності особистості. По закінченні гри особистість відчуває себе оновленою, спокійною і впевненою у тому, що точно знає, чого хоче і твердо йде до своєї мети. Трансформаційна гра, виступає не тільки в ролі своєрідного тренажера, за допомогою якого можна отримати бажаний стан для діяльності, але і за допомогою якого можна наочно побачити те, як це станеться потім в звичайному житті, і тим самим допомагає уникнути помилок. В ході навчання у Вузі особистість вирішує свої соціалізаційні завдання, що пов'язані з переходом у дорослий світ: знайти роботу, знайти партнерів для життя, вирішити до чого прагнути. Усі ці складні питання можуть бути обіграні у ТІ. В ході гри молода людина може уточнити кар'єрні наміри, наглядно уявити питання щодо балансу «давати-брати» у професійному житті та у житті взагалі.

Література:

1. Бех І.Д. Виховання особистості: у 2 кн. Кн.2. Особистісно орієнтований підхід: науково-практичні засади. – К.: Либідь, 2003. – 344 с.
2. Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход. - М.: Высшая школа, 1991. - 204 с.

3. Геллер Е. Трансформационные игры сегодня. Режим эл. доступа :
<http://sigmagames.eu/articles/33-articles/457-sigmagames-geller-transform-igri.html>